
Les machinimas : entre jeux et vidéos

Vers une poétique du détournement vidéoludique

Fanny BARNABÉ

Aspirante FNRS

Laboratoire d'étude sur les médias et la médiation (LEMME)

Université de Liège

Langues et lettres

Bât. A2 Litt. française (19è et 20è) - Sociologie de la littérature

3-5 place Cockerill, 4000 Liège, Belgique

fanny.barnabe@ulg.ac.be

MOTS-CLES :

Détournement, machinimas, réécriture, hypertextualité

RESUME :

Cet article a pour objectif d'ébaucher la construction d'une théorie du détournement de jeux vidéo par les joueurs en passant, non pas par une perspective sociologique ou anthropologique, mais par l'analyse formelle des œuvres dérivées. Pour ce faire, le présent travail prend pour objet une pratique spécifique de détournement, la réalisation de machinimas, et l'aborde à travers un corpus illustratif de vidéos ayant pour point commun d'être issues des jeux Halo. L'analyse détaillée de quatre exemples prototypiques permettra de démontrer, d'une part, l'intime continuité qui existe entre la production de détournements et la pratique même du jeu (continuité qui rend donc artificielle toute tentative de démarcation stricte) et, d'autre part, la nature duelle du détournement de jeux vidéo (due à l'existence de deux aspects à détourner : le game et le play). La mise en parallèle de ces réflexions aboutira, enfin, dans la formalisation d'un modèle cartographiant les multiples formes de détournements.

INTRODUCTION

La notion de détournement artistique, développée par l'Internationale situationniste, trouve aujourd'hui encore de nombreuses applications théoriques tant dans les domaines des arts que dans ceux de la culture populaire. Pourtant, malgré le nombre d'études qui la mobilisent, elle n'en reste pas moins entourée d'un certain flou définitionnel. Établi par Guy Debord comme étant « *le réemploi dans une nouvelle unité d'éléments artistiques préexistants* » (Debord, 1959), le détournement recouvre en effet d'autres concepts tels que ceux de « réécriture », d'« hypertexte »¹ ou même de « parodie »² et de « citation »³. En littérature, cet enchevêtrement de notions a déjà été partiellement défriché par les travaux fondateurs de Genette (1982, 1999) et par les nombreux débats qui leur ont fait suite (pour exemple, voir Saint-Amand, 2009). Dans le cadre des *game studies* et des *fan studies*, où les pratiques de réécriture d'œuvres préexistantes ont pris une importance considérable, le concept de « détournement » est généralement rattaché au phénomène plus large de la « culture participative » (voir Raessens, 2005 et Jenkins, 1992) et est plutôt défini comme un acte créatif de braconnage, de « bricolage culturel »⁴ permettant au public de se réapproprier la culture de masse. Dans ces champs, le détournement a donc principalement été abordé sous un angle politique mettant en avant le potentiel subversif de l'activité vis-à-vis des discours dominants⁵. Une telle perspective invite à lire et à catégoriser les productions dérivées en fonction de la distance critique qu'elles adoptent ou non par rapport à l'œuvre originale. Raessens, reprenant Hall, distingue ainsi trois grandes stratégies de lecture pouvant être adoptées par le public (« *the possibility to read a text according to the dominant ideology, the possibility to negotiate this dominant ideology [...], and the possibility to go against the dominant ideology and come up with a purely oppositional reading* » ; 2005 : 375), ainsi que trois degrés d'intervention du public dans la création (celui-ci peut *interpréter* l'œuvre, en *reconfigurer* les éléments ou en *construire* de nouveaux ; voir 2005 : 380). Si de telles catégorisations répondent efficacement aux questionnements idéologiques posés par la culture participative – et, ce faisant, contribuent grandement à éclairer ce domaine foisonnant – elles ne donnent que peu d'outils pour analyser les œuvres produites par détournement et pour en comprendre les mécanismes formels.

S'inscrivant dans cette « brèche théorique », le présent article prend donc le parti d'étudier le détournement du jeu vidéo par les joueurs à travers l'examen des *œuvres* ainsi conçues, dans le but d'entamer une cartographie du phénomène. Pour ce faire, nous nous intéresserons ici à une pratique spécifique : celle du *machinima*. Le terme, qui provient de la contraction des mots « machine » et « cinema » (voir Georges et Auray, 2012 : 6), fait référence à la réalisation de films d'animation à partir d'enregistrements de sessions de jeu.

¹ À savoir : « [...] tout texte dérivé d'un texte antérieur par transformation simple (nous dirons désormais transformation tout court) ou par transformation indirecte : nous dirons imitation » (Genette, 1982 : 16).

² Notamment définie par Sangsue comme la « *transformation ludique, comique ou satirique d'un texte singulier* » (1994 : 73).

³ « [...] en un sens toute citation, parce qu'elle instaure un nouveau contexte, est ainsi parodique, quelle que soit sa visée. De là la possibilité d'une interprétation post-moderne de la parodie, liée à la conscience mortifère que dire n'est que répéter » (Abolgassemi, 2002).

⁴ Concepts développés par De Certeau (1980) et Jenkins (2006 : 39).

⁵ Ainsi, selon Jenkins, l'avènement de la culture participative a permis aux amateurs de se ré-emparer des mythes modernes, aujourd'hui pris en otage par les entreprises et les ayants-droits : « *fans reject the idea of a definitive version produced, authorized, and regulated by some media conglomerate. Instead, fans envision a world where all of us can participate in the creation and circulation of central cultural myths. Here, the right to participate in the culture is assumed to be "the freedom we have allowed ourselves", not a privilege granted by a benevolent company [...]* » (2006a : 256).

Les vidéos produites mobilisent donc les éléments propres au jeu (les avatars, les niveaux, le *gameplay*...) pour élaborer des discours très divers, allant de la comédie à l'épopée, en passant par la tragédie, le clip musical et le spectacle d'improvisation. Afin de délimiter notre champ d'observation, nous exploiterons, au fil de la réflexion, un corpus illustratif de *machinimas* issus des jeux *Halo* (Bungie Software, Microsoft Studios) – série de *first-person shooters* prenant place dans un univers de science-fiction. Ce choix a été motivé par le fait qu'il s'agit d'une licence particulièrement exploitée par les *machinimakers* et ayant donné naissance à des vidéos dont le succès (critique et populaire) est aujourd'hui considérable (la série *Red Vs. Blue*, notamment).

Si cette focalisation sur les *machinimas* nous a semblé opportune, c'est que ces vidéos nous paraissent un moyen efficace d'étudier le détournement du jeu vidéo là où il n'est pas évident. En effet, bien que la pratique fasse globalement écho aux définitions du détournement recensées plus haut (il s'agit bien du réemploi d'éléments vidéoludiques dans une création dès lors *au second degré*⁶), les vidéos réalisées recourent, dans les faits, à une importante variété de moyens formels et s'inscrivent dans des genres discursifs très divers. Pour mesurer la complexité des processus de détournement à l'œuvre au sein des *machinimas*, nous circulerons, dans cet article, à travers quatre études de cas prototypiques, sur base desquelles nous proposerons une modélisation théorique.

1 DU JEU AU DETOURNEMENT

La variété formelle du *machinima* vient, tout d'abord, mettre en question la possibilité de circonscrire le détournement de jeu vidéo en un ensemble défini. En effet, la pratique étant « *composé[e] de captures vidéo de sessions de jeu, ayant fait ou non l'objet d'une postproduction (montage vidéo, insertion d'une bande son, composition de musique, générique etc.)* » (Georges et Auray, 2012 : 4), l'on peut s'interroger sur la pertinence de considérer l'ensemble de ces vidéos comme constituant des actes de *détournement* du jeu original. Quels seraient alors les critères permettant de déterminer l'existence d'un détournement du sens du jeu, d'une *transformation ludique* (Genette, 1982 : 40) de ce dernier ? Pour aborder cette problématique, nous allons étudier ici deux exemples de *machinimas* faisant un usage radicalement différent du jeu *Halo* : un montage de parties en mode multijoueurs et l'épisode d'une série de fiction.

1.1 Le détournement comme prolongement : l'exemple du montage

Le montage de sessions de jeu⁷ interroge la dimension transformative de la pratique en ce que sa réalisation ne suppose pas réellement un usage détourné ou un remaniement du jeu. Ainsi, dans la vidéo « Eternity Pro Gaming - Halo 3 Montage »⁸ du *machinimaker* FulRoro, les images montrées sont issues de parties effectives du mode multijoueurs de *Halo 3* (Bungie Software, Microsoft Studios, 2007), durant lesquelles les joueurs se sont pliés aux règles et aux objectifs dictés par le jeu (globalement : utiliser les armes et véhicules disponibles pour vaincre l'équipe adverse). Les éléments de l'œuvre originale (objets, environnements,

⁶ L'expression est celle de Genette (1982 : 13) et désigne « *une production littéraire dérivée d'une autre, tout en laissant entendre le potentiel satirique (plus ou moins effectif selon les cas [...]) de ces textes seconds* » (Saint-Amand, 2013 : 48)

⁷ Qui peut être envisagé comme un sous-genre du *machinima*, puisqu'il s'agit d'une compilation de vidéos tournées à l'intérieur d'un jeu vidéo.

⁸ « Eternity Pro Gaming - Halo 3 Montage », sur YouTube. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=MaEFdklJSu8>, consulté le 19/08/2015.

personnages, interface...) et les actions accomplies par les joueurs conservent donc, dans le *machinima*, le même sens que celui qu'ils exprimaient au sein du jeu. Cette utilisation correspond à ce que Bardzell (2011 : 206) nomme un « style objectif » (par opposition à un « style subjectif », sur lequel nous reviendrons) : le *machinima* fonctionne comme une représentation du jeu.



Figure 1 - Capture d'écran du montage « Eternity Pro Gaming - Halo 3 Montage »

Néanmoins, on ne peut pour autant réduire ce type de vidéo à une simple *reformulation* du jeu *Halo 3*, dans le sens où cet hypotexte⁹ subit tout de même un acte de *transcodage*¹⁰ en passant du code vidéoludique à celui de la vidéo. D'œuvre à laquelle il faut jouer, participer, *Halo 3* devient un objet à regarder. En conséquence, dans ce type de *machinima*, le sens des événements représentés n'est plus seulement à comprendre en termes de performance *ludique*, mais aussi en termes de performance *dramatique* : les *frags*¹¹, par exemple, sont mis en scène tant en vertu de leur efficacité qu'en raison de leur caractère spectaculaire, étonnant ou divertissant. Dans la vidéo évoquée ci-dessus, ce changement de régime se traduit formellement par divers procédés : l'ajout d'une bande-son dont le montage suit le rythme ; la mise en valeur de certaines actions par des ralentis, des accélérations ou des arrêts sur images ; l'utilisation de plans délaissant la vue à la première personne (propre aux jeux *Halo*) pour des prises de vues plus élaborées ; l'ajout de texte ou d'émoticônes ; ou, encore, la répétition d'une même action selon plusieurs points de vue¹².

⁹ Dans la terminologie de Genette, l'hypotexte est le texte d'origine sur lequel un texte second, l'hyper texte, vient « se greffe[r] d'une manière qui n'est pas celle du commentaire » (Genette, 1982 : 13).

¹⁰ Pour les notions de *reformulation* et de *transcodage*, voir Peytard (1984 : 18).

¹¹ Dans les jeux de tir à la première personne, le terme *frag* sert à désigner l'élimination d'un adversaire par un joueur.

¹² D'autres monteurs peuvent aller plus loin dans l'édition des images originales, atteignant dès lors un degré supérieur de détournement. Voir, pour illustration, la vidéo « La Vie est un jeu - Montage Halo Reach », sur *YouTube*. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=V96XgahsEk0>, consulté le 19/08/2015. L'adjonction de musiques, de bruitages et d'effets visuels, couplée au travail de montage, y permettent effectivement à l'auteur de resémantiser des parties multijoueurs du jeu *Halo : Reach* (Bungie Software, Microsoft Studios, 2010) pour faire référence à d'autres jeux vidéo populaires (*Mario Kart*, *Metal Gear Solid*, etc.)



Figure 2 - Les plans du montage « Eternity Pro Gaming - Halo 3 Montage » peuvent échapper à la vue à la première personne et les images peuvent se voir adjoindre du texte

En d'autres termes, dans ce type de vidéo, le *gameplay* propre au jeu n'est pas conservé ou traduit mais mis en scène, esthétisé : le « détournement » à l'œuvre ici (le réemploi de séquences de jeu dans un autre contexte de lecture) n'a donc pas pour fonction de subvertir le sens de l'œuvre originale, mais plutôt d'en constituer un prolongement et une sauvegarde (les montages viennent archiver les « beaux gestes » de joueurs). L'on retrouve ici la conception du *machinima* défendue par Henry Lowood (2011), qui conçoit ces vidéos comme un puissant outil de documentation sur les pratiques ludiques :

« [...] machinima is at its heart not only about performance but also about documentation : (1) it is founded on technologies of capture through which in-game assets and performance are redeployed and reworked, and (2) it creates historical documentation that captures aspects of the spaces, events, and activities through the lens of a player's view of the game world » (Lowood, 2011 : 4).

En gardant la trace de parties passées, les *machinimas* viennent ainsi incarner autant de *plays* spécifiques, d'expériences subjectives du jeu dans un texte plus durable et moins sujet aux variations que le jeu vidéo. Ce faisant, ces vidéos nous renseignent non seulement sur l'œuvre qu'elles prolongent mais aussi sur les usages qui en sont faits à un moment donné, donc sur les cultures ludiques spécifiques qui s'y développent. L'exemple du montage « See you, Halo 3 »¹³, du *machinimaker* FulRoro, illustre assez clairement ce phénomène. Sa fonction d'archive est, en effet, solennellement mise en avant dans une introduction sous forme de texte où l'auteur annonce : « *voici 7 mois qu'Halo 3 n'est plus. Cependant, 8 clips restés dans mon disque dur furent oubliés. Aujourd'hui, je les utilise symboliquement, pour la dernière fois* ».

Si cette conception du détournement semble éloignée des idéaux de subversion et d'émancipation qui lui sont souvent associés, elle rappelle néanmoins les idées développées par Wagner (2002), qui perçoit la réécriture comme une « *sauvegarde critique du patrimoine culturel* » pouvant avoir une fonction de « *révélateur culturel et épistémologique [...]* » (2002 : 310).

¹³ « See you, Halo 3 », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=Ri_ZZpyRApc, consulté le 19/08/2015.

1.2 Red Vs. Blue, ou le jeu comme outil

De l'autre côté du spectre, il existe des *machinimas* qui opèrent une subversion bien plus importante du sens du jeu dont ils s'emparent. C'est le cas, entre autres, de la célèbre série humoristique *Red Vs. Blue*, produite par le studio Rooster Teeth. Celle-ci a connu un succès tel¹⁴ que ses producteurs vivent aujourd'hui de leur pratique et que la série est elle-même devenue l'objet de nombreuses réappropriations par ses fans : l'on trouve ainsi des fictions amateur (ou *fanfictions*) inspirées de *Red Vs. Blue*¹⁵ ainsi qu'un *machinima* parodiant l'opposition qui existe entre les spectateurs qui subventionnent la série et ceux qui la regardent gratuitement¹⁶. Or, bien que *Red Vs. Blue* fonde le début de sa narration sur un principe fondamental du mode multijoueurs de *Halo* (la lutte entre deux équipes, les bleus et les rouges, pour s'emparer du drapeau de la base adverse), le jeu est finalement assez peu représenté dans les vidéos – mis à part dans quelques clins d'œil humoristiques qui apparaissent comme insolites aux yeux des protagonistes¹⁷. La série met donc en scène des événements *qui n'auraient pas pu advenir* dans l'univers ludique à l'aide des mouvements et des actions *permis par le jeu* – gestes qui doivent dès lors être resémantisés¹⁸.

Ainsi, dans *Red Vs. Blue*, lorsque les personnages bougent la tête de haut en bas pour simuler un dialogue, leur mouvement ne réfère plus à une action qui tirerait son sens du contexte ludique (auquel cas il référerait à l'action, pour les avatars, de « viser » un adversaire), mais gagne un sens nouveau par son intégration à un autre contexte : celui de la performance dramatique (la vidéo de fiction). Les éléments constitutifs du jeu *Halo* (objets, décors, etc.) sont également dotés, dans la série, de significations et de fonctions narratives parfois radicalement opposées à celles qu'ils exerçaient au sein du *gameplay*. Le tank possédé par l'équipe bleue, par exemple, n'est pas qu'un véhicule mais un personnage à part entière, nommé Sheila ; de même, l'une des armes du jeu (le pistolet à plasma) y est présentée, non comme une arme létale, mais comme un scanner médical. Selon la terminologie de Bardzell, ces vidéos font donc une utilisation du jeu répondant à un « style subjectif » : « [...] *these assets are subject to appropriation, such that their meanings are subverted, distorted, or otherwise altered to produce a meaning that is not native to the game world* » (2011 : 206-207).

¹⁴ Outre son succès populaire, elle été récompensée lors de nombreux festivals consacrés aux *machinimas*, notamment lors de ceux organisés par l'*Academy of Machinima Arts & Sciences* (AMAS).

¹⁵ Le site *Fanfiction.net*, par exemple, en héberge plus de sept cents textes en anglais.

¹⁶ « Sponsors vs Freeloaders episode 1 », sur *YouTube*. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=PaTbqbETMEw>, consulté le 19/08/2015.

¹⁷ Dans le premier épisode de la troisième saison (« The Best Laid Plans – Episode 39 – Red vs. Blue Season 3 », sur *Rooster Teeth*. URL : <http://roosterteeth.com/episode/red-vs-blue-season-3-episode-39>, consulté le 19/08/2015), par exemple, deux des personnages principaux se font accidentellement téléporter dans un autre champ de bataille, où ils assistent à un affrontement frénétique entre deux autres équipes de rouges et de bleus. Or cet affrontement, qui vient parodier certains comportements typiques des joueurs de *first-person shooter* en mode multijoueurs (les combattants s'exclament « *you took my kill* », se traitent de « *camper* » ou encore se félicitent : « *good game guys* »), est totalement incompréhensible pour les protagonistes, qui le commentent en ces termes : « *I have no earthly idea what it is I just saw, or what this place is [...]* ! ».

¹⁸ Selon Krapp, les limitations imposées par le jeu en matière d'expressivité (le fait qu'on ne puisse pas voir les visages des personnages dans *Halo*, par exemple) et la nécessité de les contourner en recourant à des gestes purement ludiques sont au fondement même de l'esthétique du *machinima* : « *without customized game engines and video capture tools, machinima moves in jerks and jolts ; rather than seeking to overcome this limitation, machinimators tend to accept it as something to toy with, something to be mobilized for aesthetic effect* » (2011 : 160-161).



Figure 3 – Dans *Red Vs. Blue*, les éléments originaux du jeu et les gestes ludiques sont considérablement resémantisés

Pour illustrer la portée critique de cette resémantisation de la pratique vidéoludique, attardons-nous sur un extrait du deuxième épisode de la série¹⁹, dans lequel l'équipe des rouges reçoit un nouveau véhicule de combat portant le nom de « Warthog ». Dès l'arrivée du véhicule (01:09)²⁰ et durant tout le reste de l'épisode, celui-ci ne sera pas utilisé par les protagonistes mais deviendra l'objet de tous les regards. La mise en scène du Warthog y est très cinématographique : la « caméra » (qui, notons-le, est performée par un joueur) zoome sur ses attributs et tourne autour de l'engin pour le mettre en valeur comme s'il s'agissait d'une publicité (01:22). La fonction initiale du véhicule, à savoir le combat, passe ici à la trappe au profit d'une interminable discussion sur le choix de son nom. Or cette tergiversation fonctionne comme une totale négation de l'action, donc comme une subversion de la dimension militaire qui est pourtant centrale dans les jeux *Halo*. L'humour de l'épisode est presque intégralement construit sur ce simple transfert d'un élément depuis un contexte ludique où règne le combat vers un support non interactif (la vidéo), statique, et qui ne cesse de mettre en scène sa staticité (dans cet épisode comme dans bien d'autres, il ne se passe presque rien). Le dispositif produit ce que Genette (1982 : 532) décrit comme un « comique hypertextuel », à savoir un comique provenant essentiellement du fait que le *machinima* est subordonné à un hypotexte.



Figure 4 - L'apparition du véhicule Warthog dans le deuxième épisode de la série *Red Vs. Blue*

¹⁹ « Red Gets a Delivery – Episode 2 – Red vs. Blue Season 1 », sur *Rooster Teeth*. URL : <http://roosterteeth.com/episode/red-vs-blue-season-1-episode-2>, consulté le 19/08/2015.

²⁰ Dès à présent, chaque référence que nous ferons à des passages précis de vidéos sera accompagnée d'une parenthèse mentionnant le moment où débute l'extrait en question.

Dans *Red Vs. Blue*, le jeu n'est donc présent qu'en tant qu'il sert la construction d'un *décalage* générateur d'ironie : son simple rappel vient octroyer un deuxième niveau de lecture à la narration du *machinima* et favorise ce que Genette, reprenant Lejeune, nomme une « lecture palimpsestueuse »²¹. Plus qu'une œuvre-modèle qu'il s'agirait de réécrire ou de prolonger et plus qu'une œuvre-repoussoir qu'il s'agirait de critiquer ou de parodier, le jeu apparaît ici comme une matière première, une ressource pour créer *à partir de*. Il est – selon les termes de Newman – envisagé « *less as [a] fully formed objec[t] for play and more as [a] suit[e] of resources to be played with* » (2012 : 123).

1.3 Une pratique ludique

La mise en parallèle de ces deux exemples révèle l'existence de divers *degrés* de détournement, supposant une resémantisation plus ou moins importante de l'œuvre originale. Or de cet état de fait découle l'impossibilité de réellement circonscrire l'ensemble des pratiques que recouvre la notion de « détournement » : à partir de quel degré de modification une œuvre pourrait-elle être considérée comme telle ? Devrait-on écarter les productions telles que les montages qui, bien qu'elles ne se fondent pas nécessairement sur un usage « déviant » du jeu, n'en subvertissent pas moins la « *very raison d'être of the videogame - the fact that it is meant to be played* » (Mitchell et Clarke, 2003 : 346) ?

Cette impossibilité tient, selon nous, dans l'intime continuité qui relie la production de détournements avec la pratique même du jeu. En effet, comme l'ont mis au jour les différents théoriciens abordant le ludique sous l'optique du *play* (Henriot, 1969 ; Genvo, 2011 ; Triclot, 2011 ; etc.), le jeu ne se résume pas à un objet ou un dispositif, mais réside prioritairement dans l'usage, dans l'activité ludique de l'utilisateur : il est une « *expérience instrumentée* » (Triclot, 2011 : 14) ne pouvant exister sans l'adoption préalable, par le joueur, d'une « *attitude ludique* » (Henriot, 1969 : 73). En d'autres termes, pour que le jeu advienne, l'œuvre vidéoludique ne suffit pas : celle-ci doit être *interprétée* par le joueur, ce qui implique nécessairement une certaine forme – même minimale – d'appropriation. C'est ce que Genvo (2008 : 06), reprenant Winnicott, résume en ces termes : « *faire soi-même dans le cadre du jeu est un acte fréquent et naturel. Comme l'a relevé D.W. Winnicott, le jeu pour pouvoir exister doit permettre l'expression de la créativité de l'individu [...]* ». C'est, encore, ce que Genette exprimait déjà dans *Palimpsestes* (1982 : 557) :

« *aucune forme d'hypertextualité ne va sans une part de jeu, consubstantielle à la pratique du emploi de structures existantes : au fond, le bricolage, quelle qu'en soit l'urgence, est toujours un jeu, en ce sens au moins qu'il traite et utilise un objet d'une manière imprévue, non programmée, et donc "indue" – le vrai jeu comporte toujours une part de perversion. De même, traiter et utiliser un (hypo)texte à des fins extérieures à son programme initial est une façon d'en jouer et de s'en jouer* ».

La frontière entre l'activité ludique et le détournement du jeu vidéo ne peut donc se penser comme une démarcation stricte, ces deux pôles étant reliés par un continuum allant de l'usage du jeu le plus respectueux de la structure du *game* à sa reconfiguration la plus totale. Il est d'ailleurs d'autant plus difficile de distinguer le jeu du détournement que les œuvres ludiques admettent bien souvent – voire encouragent – une réception créative : dans la série *Halo*, par exemple, un « mode cinéma » a été introduit à partir du troisième opus pour faciliter

²¹ « *L'hypertexte nous invite à une lecture relationnelle dont la saveur, perverse autant qu'on voudra, se condense assez bien dans cet adjectif inédit qu'inventa naguère Philippe Lejeune : lecture palimpsestueuse. Ou, pour glisser d'une perversité à une autre : si l'on aime vraiment les textes, on doit bien souhaiter, de temps en temps, en aimer (au moins) deux à la fois.* » (Genette, 1982 : 556-557).

la production de *machinimas*. Suivant les idées de Katie Salen (2011 : 41), selon lesquelles l'activité qu'est « jouer » contient, dans son « ADN », un pouvoir transformateur (phénomène qu'elle nomme « *transformative play* »), nous pensons donc qu'il y a tout à gagner à envisager le détournement non pas comme une activité de lecture exceptionnelle et isolée, mais comme un prolongement de l'activité ludique des joueurs, s'intégrant dans l'ensemble large et protéiforme de leurs expériences de jeu.

2 DETOURNEMENT DU GAME, DETOURNEMENT PAR LE PLAY

Au-delà de cette première conclusion, les exemples abordés invitent toutefois à penser que, si les *machinimas* peuvent être étudiés en termes de continuité avec l'activité de jeu, ils ne semblent pas pour autant tous fonctionner de la même manière. Plus précisément : la nature du jeu de tout jeu (le fait qu'il combine une structure contraignante, un *game*, et une liberté d'action, un *play*) implique que – même lorsqu'elles s'emparent des mêmes jeux – ces vidéos n'en détournent pas nécessairement les mêmes aspects. Une telle variété laisse donc croire à la possibilité de tout de même organiser ce continuum de pratiques en un ensemble polarisé – opportunité que nous explorerons à travers deux nouveaux exemples.

2.1 Le détournement par réagencement : extrait du documentaire « The Lives Of The Flood »

La série des « The Lives Of »²², produite par le créateur Teh Spearhead, se compose de onze *machinimas* parodiant le genre du documentaire animalier et, plus précisément, la série *The Life Collection* du chercheur et réalisateur britannique David Attenborough. Dans ces vidéos, un narrateur (pastichant le chercheur susnommé) s'attache à décrire humoristiquement les modes de vie des créatures peuplant la diégèse de *Halo* en prenant appui sur des images enregistrées au sein des jeux. Ainsi dans l'épisode « The Lives Of - The Flood »²³ sont évoqués différents aspects des créatures nommées « Floods », des parasites ayant pour but d'infecter toutes les espèces pensantes de l'univers et servant d'antagonistes au joueur dans les campagnes de plusieurs jeux *Halo*. L'on peut s'accorder sur le fait que cette vidéo opère un degré certain de détournement de l'œuvre originale, dans le sens où le commentaire audio ainsi que le cadrage viennent conférer aux images extraites du jeu des significations qui ne sont pas « *native[s] to the game world* » (Bardzell, 2011 : 206-207) et qui ne répondent plus à la logique du *gameplay*. Au début du *machinima* (01:14-01:51), par exemple, le narrateur commente en ces termes des images montrant des parasites en train de se déplacer :

« this is a Flood form. Much like my wife it has earned the title of carrier for spreading foul disease as far and wide as it possibly can. Notice the spaghetti-arms at the front of the creature and the huge bulging lumps at the back that make this strange beast look like some kind of rabies-invested scrotum ».

²² « The 'Lives' Series », sur YouTube. URL : <https://www.youtube.com/playlist?list=PL869C554D71199084>, consulté le 19/08/2015.

²³ « The Lives Of - The Flood », sur YouTube. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Wn2AMfJCVzs>, consulté le 19/08/2015.



Figure 5 - Plan du *machinima* « The Lives Of - The Flood » servant de support à la description de ces créatures

Néanmoins, le matériel qui est ainsi détourné comporte une spécificité par rapport aux vidéos abordées précédemment : la majorité des actions montrées n'ont pas été performées par le joueur-créateur (comme c'était le cas dans le montage et dans la série *Red Vs. Blue*), mais sont, en vérité, des événements originellement présents dans le jeu que l'auteur a enregistrés, commentés et montés (certains extraits de la vidéo sont même issus de cinématiques de *Halo*, donc de passages non interactifs). En d'autres termes, l'œuvre produite ne témoigne pas (ou très peu) d'une performance ludique (d'un *play*), mais plutôt de la manipulation et de la reconfiguration d'une série d'éléments constitutifs du jeu original (du *game*) : dans « The Lives Of - The Flood », chaque situation ou chaque objet extrait du jeu vient servir de prétexte au développement d'un micro-récit (généralement ironique).

Ce mode de narration fondé sur l'assemblage d'éléments issus d'une œuvre préexistante ne va pas sans rappeler les théories d'Hiroki Azuma (2008) et, plus précisément, sa notion d'« élément d'attraction ». Celle-ci désigne les éléments constitutifs d'un personnage ou d'une fiction qui ont suffisamment marqué le public pour devenir des références partagées et réutilisables. De nombreuses narrations de la culture *otaku* ne résulteraient, selon le philosophe, que de la combinaison de ces éléments que les lecteurs ont appris à aimer et fonctionneraient donc comme des agencements de micro-récits, des « *ensemble[s] d'éléments fragmentaires, sans histoire les reliant entre eux, pouvant être interprétés et réinterprétés librement par chaque spectateur* » (Azuma, 2008 : 69). Or cette conception de la narration semble non seulement opératoire pour décrire la manière dont le jeu vidéo peut construire une histoire²⁴, mais s'applique également avec une force étonnante à la narration des *machinimas* telle que nous avons pu l'observer jusqu'à présent. Dans ces vidéos, le jeu original fonctionne en effet comme une « base de données » (Azuma, 2008 : 57-62), comme un répertoire d'« éléments d'attraction » qui peuvent être agencés pour construire une infinité de « petits récits ». Dans les trois exemples de *machinimas* évoqués jusqu'à présent, les vidéos tiennent plus du collage, du conglomerat d'éléments que du récit, du scénario construit : « Eternity Pro Gaming - Halo 3 Montage » ne se compose que de fragments de jeu, la série *Red Vs. Blue* échafaude un épisode entier autour de l'élément d'attraction qu'est le Warthog et le

²⁴ La notion d'« élément d'attraction » rappelle d'ailleurs celle d'« élément de narrativisation », développée par Genvo (2002) pour désigner, dans le jeu vidéo, un objet ponctuel auquel viennent se greffer diverses informations narratives dont l'accumulation produit un « sentiment de narrativité » (Odin, 2000 : 32) plutôt qu'un récit construit.

documentaire « The Lives Of - The Flood » se compose également d'une suite de brèves narrations n'ayant pas toujours de lien entre elles.

Il semble possible, en somme, de dégager une première forme de détournement du jeu vidéo qui consiste, pour le joueur, à s'emparer des éléments dont l'agencement forme le *game* pour les reconfigurer ; autrement dit, à « [...] *pénétrer dans le système lui-même, pour extraire et s'approprier les informations avant leur mise en forme dans une image ou une scène, puis [à] utiliser ce matériau dans la construction d'un autre produit* » (Azuma, 2008 : 129-130).

2.2 Le détournement par la performance : extrait du *talk-show This Spartan Life*

Néanmoins – comme rappelé plus haut, les théories du jeu ont démontré depuis longtemps que cette notion renvoie simultanément à deux réalités très différentes : si le terme *jeu* peut désigner un objet, une structure contraignante de règles (un *game*), il renvoie aussi à l'activité, à l'expérience ludique (le *play* ou le « jouer », suivant les termes d'Henriot, 1969). Cette nature duelle du jeu implique – concernant la question qui nous occupe – l'existence de deux aspects à détourner ; le détournement du jeu par reconfiguration du *game* venant d'être illustré, penchons-nous sur la possibilité de détourner un jeu par le *play*, par une manière inédite d'y jouer.

L'exemple de la série de *machinimas This Spartan Life* semble idéal pour explorer ce deuxième « genre » de réécriture. Il s'agit en effet d'un *talk-show* organisé par le *machinimaker* Chris Burke à l'intérieur de champs de bataille multijoueurs du jeu *Halo 2* (initialement, du moins). Les vidéos mettent en scène un présentateur qui, sous le pseudonyme de Damian Lacedaemion, reçoit diverses personnalités (dont la fonction est généralement en lien avec le monde du jeu vidéo ou du numérique²⁵) pour les interviewer tout en arpentant les environnements de *Halo*. Or la particularité de l'émission tient dans le fait que ces environnements, étant en ligne et multijoueurs, sont également peuplés de joueurs *lambda* qui s'y livrent bataille, parfois sans savoir que l'enregistrement d'un *machinima* est en cours. En conséquence, ces joueurs extérieurs à la production peuvent intervenir dans la vidéo et il n'est pas rare que, pris dans leur combat, ils exécutent l'avatar du présentateur, d'un intervenant ou de l'un des joueurs servant de « caméras ». Ces imprévus dotent la production d'une dimension chaotique et aléatoire qui, contrastant avec le caractère sérieux de certains débats, place constamment les discours dans un registre ironique.

²⁵ Pour exemple, dans le troisième épisode (« Episode 3 », sur *This Spartan Life*. URL : <http://www.thisspartanlife.com/episode-3/>, consulté le 19/08/2015), l'un des invités n'est autre que Marty O'Donnell, le compositeur des musiques de la série *Halo*. Les *machinimakers* ILL Clan et Michael « Burnie » Burns (créateur de *Red Vs. Blue*) font également partie de la liste des interviewés.



Figure 6 - Le présentateur et son invité discutant et marchant calmement alors que d'autres joueurs se livrent bataille en arrière-plan

Dans ce *machinima*, les ressorts du détournement sont donc tout à fait opposés à ceux de l'exemple précédent. En effet, le *game* du jeu original reste ici globalement inchangé : ses éléments constitutifs ne sont guère réagencés ou resémantisés, dans le sens où les environnements ludiques représentés dans les vidéos ainsi que les actions qui s'y déroulent renvoient à des événements qui sont vraiment advenus lors d'une partie effective. Ce n'est donc pas dans la modification de l'œuvre originale que réside le détournement, mais dans son usage : c'est par l'exercice d'un *play* singulier, d'une performance ne répondant pas aux objectifs du jeu que l'hypotexte gagne un nouveau sens. Cette refonte par la performance trouve différentes illustrations au sein des vidéos : l'attitude des intervenants et du présentateur (qui circulent en marchant paisiblement à travers les champs de bataille et qui discutent plutôt que de combattre), par exemple, contraste fortement avec les objectifs compétitifs d'un *first-person shooter* en ligne et avec l'action continue qui règne dans les environnements parcourus. Dans le même ordre d'idées, chaque épisode de l'émission *This Spartan Life* est divisé en plusieurs « modules » thématiques, parmi lesquels figure généralement un spectacle de « danse » où cinq avatars (les « *Solid Gold Elite Dancers* ») enchaînent différents mouvements de manière coordonnée.



Figure 7 - Les « Solid Gold Elite Dancers » en pleine chorégraphie

Dans ces exemples, il apparaît bel et bien que le détournement ne porte pas sur le système du jeu ou sur son univers, mais plutôt sur la manière d'y jouer, sur les possibilités d'interprétation (au sens théâtral du terme) qu'il permet.

2.3 Proposition d'un modèle en deux axes

Le jeu étant double (à la fois *game* et *play*), il n'est pas étonnant que les formes de détournement prenant ce médium pour cible le soient également. Néanmoins, il importe de préciser que les deux exemples choisis (les séries *The Lives Of* et *This Spartan Life*) l'ont été sciemment pour représenter des cas extrêmes de chaque tendance. Dans les faits, reconfiguration du *game* et altération par le *play* sont le plus souvent intimement intriquées, chacune étant plus ou moins mobilisée et l'une pouvant éventuellement prendre le pas sur l'autre. En d'autres termes, la division que nous avons opérée dans le fonctionnement du détournement de jeux vidéo ne peut légitimement mener à l'élaboration de catégories strictes (détournement du *game* d'un côté, détournement par le *play* de l'autre), car la plupart des œuvres seraient alors inclassables. En conséquence – et pour recouper ces considérations avec la conclusion de notre premier point, nous préférons modéliser l'existence de différentes dynamiques de détournement sous la forme d'un diagramme à deux axes (voir figure 8). Une telle modélisation a en effet l'avantage de montrer, d'une part, le lien de continuité qui existe entre la pratique du jeu et celle du détournement (le jeu se situant à l'intersection de l'abscisse et de l'ordonnée) et, d'autre part, de permettre une classification plus nuancée des œuvres puisque celles-ci peuvent être situées plus ou moins près de l'axe « *game* » ou de l'axe « *play* ».

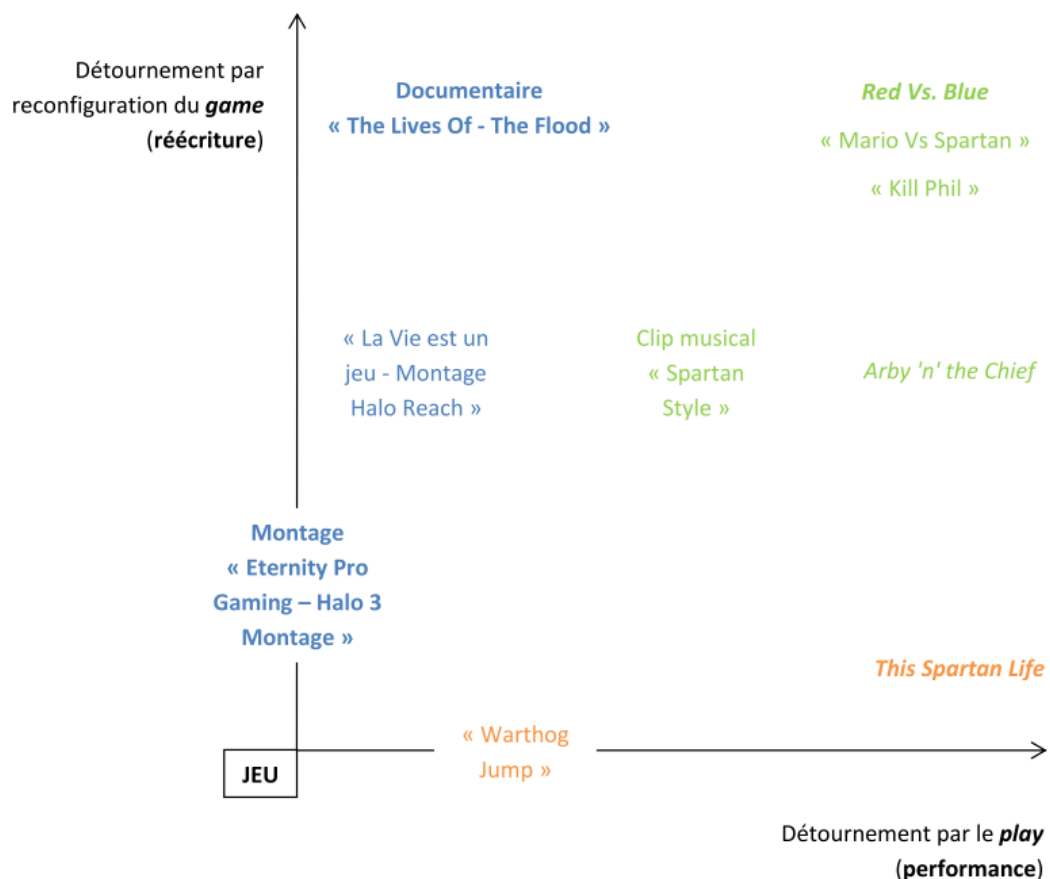


Figure 8 - Proposition de cartographie du détournement de jeux vidéo

Ainsi le montage « Eternity Pro Gaming - Halo 3 Montage » peut-il être situé assez près d'une pratique *consensuelle* du jeu, puisqu'il n'en produit qu'une très faible resémantisation

(les joueurs enregistrés respectent les objectifs et les règles définis par le *game* de *Halo*, à savoir globalement : « tirer sur les adversaires pour les vaincre »). Il se trouve, en outre, sur l'axe « reconfiguration du *game* » étant donné que la vidéo ne fait pas état d'une performance transformatrice, mais fonctionne plutôt comme un collage de moments de jeu. Au même niveau, sur l'autre axe, on pourrait mentionner la vidéo « Warthog Jump »²⁶, au sein de laquelle un joueur s'amuse à faire voler un véhicule Warthog le plus loin possible à l'aide de grenades. En effet, dans cette vidéo, les éléments du *game* conservent globalement leur fonction et leur sens original (le Warthog est toujours un véhicule, la grenade toujours une arme, etc.), mais l'usage qu'en fait le joueur vient temporairement contrarier les objectifs du niveau.

Plutôt que d'asseoir des catégories, ce schéma permet donc de mettre au jour des *tendances*. Il fournit ainsi une première cartographie du détournement de jeux vidéo qui – du moins, nous l'espérons – pourra faciliter l'appréhension de ce phénomène protéiforme.

3 CONCLUSION ET OUVERTURES : RÉFLEXIVITÉ ET TRANSMÉDIALITÉ

En guise de conclusion, il importe de souligner que le schéma présenté ici ne poursuit pas une vocation totalisante et qu'il pourrait être considérablement enrichi par l'adoption d'autres angles de questionnement. Spécifiquement, deux caractéristiques régulièrement rencontrées dans notre parcours à travers les *machinimas* nous invitent à penser que chaque point du modèle pourrait, en vérité, s'ouvrir sur d'autres axes : ces caractéristiques ne sont autres que la réflexivité et la transmédialité des détournements.

La réflexivité, tout d'abord, car la difficulté de circonscrire la notion de détournement tient également dans le fait que cette pratique est en constant déplacement : chaque œuvre produite par détournement a en elle le potentiel (à condition d'obtenir une certaine reconnaissance, par exemple) de devenir un nouveau code, une nouvelle norme qui pourra être détournée à son tour. En ce qui concerne le *machinima*, cette tendance à la codification se marque, par exemple, dans l'inclusion – au sein de certains jeux – de fonctions facilitant la production de vidéos (telles que le « mode cinéma », mentionné plus haut, qui a fait son apparition dans *Halo 3*). Plus encore : il existe aujourd'hui un jeu dont le *gameplay* repose presque intégralement sur la création de *machinimas*, à savoir *The Movies* (Lionhead Studios, Activision, 2005). L'inscription de cette forme de création dans une telle dynamique (alternant constamment entre déconstruction des normes et codification) dote le détournement en général (et le *machinima* en particulier) d'un puissant potentiel réflexif.

L'exemple de la série *Arby 'n' the Chief* (produite par le *machinimaker* Digitalph33r, aujourd'hui « Jon CJG ») est, à ce titre, éclairant. Cette série de *machinimas* décrit le quotidien de deux figurines de la franchise *Halo* qui prennent vie en l'absence de leur propriétaire pour jouer à la console (les vidéos alternent donc entre des séquences tournées au sein du jeu et des passages filmés en prises de vue réelles, dans lesquels apparaissent les figurines).

²⁶ « Warthog jump », sur *YouTube*. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=nGQIQIjaAc0>, consulté le 19/08/2015.



Figure 9 - Les deux protagonistes de la série *Arby 'n' the Chief*

La pratique ludique de ces deux personnages – qui incarnent respectivement les archétypes du « bon » et du « mauvais » joueur – permet à l’auteur de représenter de façon scénarisée des situations typiques du jeu multijoueurs et, par le biais de ce discours au second degré, de porter un regard critique sur la communauté des joueurs. Or plusieurs épisodes poussent le dispositif un degré plus loin en représentant les protagonistes, non plus en train de jouer, mais en train de créer eux-mêmes un *machinima*. Dans « The Movie »²⁷, la figurine du Master Chief (archétype du joueur immature, vulgaire et mauvais perdant), regarde une vidéo du *machinimaker* Digitalph33r (auteur de la série) et estime que ce dernier ne produit que de mauvais films : il décide donc de réaliser lui-même un *machinima*. Quelques minutes de vidéo plus tard (08:30), il montre le résultat à ses compagnons, qui ne peuvent que s’effarer devant la médiocrité du film, celui-ci reproduisant les défauts majeurs des *machinimas* « bas de gamme » (un scénario caricatural, une caméra tressautante, de mauvais *performers* qui font bouger leurs avatars dans tous les sens pendant leurs répliques, etc.).

²⁷ « The Movie (FULL) », sur *YouTube*. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=6T79yApVCBg>, consulté le 19/08/2015.



Figure 10 - Le personnage du Master Chief performant son rôle dans le *machinima* qu'il a lui-même produit et répliquant (dans un anglais « tchatté ») : « *I must fight the aliens with my weapons, before it's too late !* »

Par cette mise en abyme, le détournement – et non le jeu – devient un motif narratif : ce n'est plus la pratique du jeu qui est représentée de manière ironique, mais bien celle du *machinima* ; et c'est avec ses codes que joue l'auteur. Ce dernier parvient ainsi à élaborer un véritable discours critique sur la pratique (il met au jour les défauts récurrents de certains *machinimas*) et à le parodier d'un même geste en l'incluant dans une fiction (la série *Arby 'n' the Chief*, qui est déjà elle-même un discours au second degré). À travers ce « *machinima* dans le *machinima* », le détournement se détourne lui-même, exhibant devant le lecteur son propre mode de fonctionnement et sa propre genèse.

Si cette réflexivité inhérente au détournement ouvre de riches applications en matière d'analyse narrative (les enchaînements de mises en abyme et la dimension hautement métalectique des œuvres recèlent une richesse certaine), elle complique – voire contrecarre – toute ambition définitionnelle ou catégorisante. C'est du moins ce que défend Wagner (2002), pour qui le « *dynamisme inhérent au geste hypertextuel, constitutivement relationnel* » rendrait ce type de textes résolument résistants « *à toute abstraction matricielle (le genre) qui prétendrait les transcender, pour mieux les subsumer* » (2002 : 311). Il importe donc de garder à l'esprit que le détournement, se retournant sans cesse sur lui-même, ne devient mécanique que pour mieux être déconstruit l'instant d'après.

La seconde ouverture que nous souhaitons mentionner concerne la dimension non seulement *intertextuelle*, mais aussi *transmédiatique* de ce mode de création. En effet, nombre de *machinimas* ne se contentent pas de détourner un hypotexte unique, mais se nourrissent de plusieurs œuvres, voire de la culture populaire dans son ensemble. Ainsi la vidéo « Mario Vs Spartan », produite par GeneticSpartan²⁸, combine-t-elle les univers de deux jeux vidéo, *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985) et *Halo*, en jouant sur l'incompréhension mutuelle des personnages de ces univers (les uns étant en deux dimensions, les autres en trois dimensions). La vidéo « Kill Phil » du studio TGO GMBH²⁹, quant à elle, emprunte au film *Kill Bill* (Quentin Tarantino, 2003) sa mise en scène pour la reproduire dans le jeu *Halo*. Enfin, il n'est pas rare de rencontrer des *machinimas* combinant le détournement d'un jeu et celui d'une

²⁸ « Mario Vs Spartan », sur *YouTube*. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=wX85kNJcRPo>, consulté le 19/08/2015.

²⁹ « Kill Phil », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=Q_aZENTuBZs, consulté le 19/08/2015.

musique populaire, à l'instar du clip musical « Spartan Style » de la TeamHeadKick³⁰, qui parodie la célèbre chanson *Gangnam Style* du chanteur sud-coréen Psy.



Figure 11 - Le machinima « Mario Vs Spartan »



Figure 12 - Le clip musical « Spartan Style »

Au-delà même de ces inspirations multiples, le *machinima* est un procédé intrinsèquement hybride, transmédiatique, dans le sens où il emprunte formellement à des codes très divers : « *machinima is an example of an art form that draws from a number of earlier traditions, such as cinematic storytelling, live performance, and puppeteering, and also makes use of new computer game and real-time 3D graphics technologies for the creation of narrative works* » (Mazalek, 2002 : 94). Cette dimension transmédiatique complexifie encore l'appréhension du détournement de jeux vidéo, étant donné que le discours tenu par les œuvres au second degré ne porte pas uniquement sur le médium

³⁰ « TeamHeadKick Music Videos - Halo 4 "Spartan Style" Gangnam Style Parody (Music Video) », sur *YouTube*. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=CuVd9oK16V0>, consulté le 19/08/2015.

vidéoludique mais sur l'ensemble plus large d'une culture ludique ou même de la culture populaire. Le modèle à deux axes proposé plus haut, qui, en l'état, ne tient compte que du lien entre détournement et jeu, devrait donc pouvoir s'ouvrir en rhizome pour rendre compte plus fidèlement de cet enchevêtrement de dispositifs. Suivant Wagner (2002 : 302), nous concluons en somme que le sens du détournement réside toujours dans un « *entre-deux* », dans les « *frictions de l'hypertexte et son hypotexte* », mais aussi dans celles qu'il entretient avec ses propres continuations et avec la culture qui l'entoure.

BIBLIOGRAPHIE

ABOLGASSEMI Maxime

(2002), « Parodie et modernité : pour une lecture contextuelle du texte parodique », sur *Fabula. Atelier de théorie littéraire*. URL : http://www.fabula.org/atelier.php?Parodie_et_modernit%26eacute%3B%3A_pour_une_lecture_contextuelle_du_texte_parodique, consulté le 19/08/2015

AZUMA Hiroki

(2008), *Génération Otaku. Les enfants de la postmodernité*, Paris, Hachette Littératures

BARDZELL Jeffrey

(2011), « Machinimatic Realism : Capturing and Presenting the “Real World” of Video Games », in LOWOOD Henry et NITSCHÉ Michael (dirs.), *The Machinima Reader*, Cambridge, MIT Press, pages 195-217

DEBORD Guy (dir.)

(1959), « Le détournement comme négation et comme prélude », *Internationale situationniste 1958-1969*, n° 3, page 11 [en ligne]. URL : http://www.mai68.org/textes/IS_Revue-Internationale-Situationniste/IS/i-situationniste.blogspot.com/2007/04/le-detournement-comme-negation-et-comme.html, consulté le 19/08/2015

DE CERTEAU Michel

(1980), *L'invention du quotidien. 1, Arts de faire*, Paris, Union générale d'éditions U.G.E.

GENETTE Gérard

(1982), *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil

(1999), « L'autre du même », in *Figures IV*, Paris, Seuil, pages 101-107

GENVO Sébastien

(2002), « Transmédialité de la narration vidéoludique : quels outils d'analyse ? », *Compar(a)ison*, n° 2, pages 103-112 [en ligne]. URL : http://www.ludologique.com/publis/types_de_narration.html, consulté le 19/08/2015

(2008), « Comprendre les différentes formes de “faire soi-même” dans les jeux vidéo », Communication au colloque *Ludovia 2008*, Ax-Les-Thermes [en ligne]. URL : http://www.ludologique.com/wordpress/wp-content/uploads/2012/03/genvo_s_ludovia_08.pdf, consulté le 19/08/2015

(2011), « Penser les phénomènes de “ludicisation” du numérique : pour une théorie de la jouabilité », *Revue des sciences sociales*, n° 45, pages 68-77 [en ligne]. URL : http://www.ludologique.com/publis/Ludicisation_Genvo_S.pdf, consulté le 19/08/2015

GEORGES Fanny et AURAY Nicolas

(2012), « Approche sémiopragmatique de l'espace de communication des machinima », *Revue des Interactions Humaines Médiatisées*, vol. 13, n° 1, pages 03-36 [en ligne]. URL : <http://europia.org/RIHM/V13N1/RIHM13%281%292-Georges.pdf>, consulté le 19/08/2015

HENRIOT Jacques

(1969), *Le jeu*, Paris, Presses Universitaires de France

JENKINS Henry

(1992), *Textual Poachers : Television Fans and Participatory Culture*, Londres et New York, Routledge

(2006a), *Convergence Culture : Where old and new media collide*, New York, New York University Press

(2006b), *Fans, bloggers, and gamers : Exploring participatory culture*, New York, New York University Press

KRAPP Peter

(2011), « Of Games and Gestures : Machinima and the Suspension of Animation », in LOWOOD Henry et NITSCHÉ Michael (dirs.), *The Machinima Reader*, Cambridge, MIT Press, pages 159-174

LOWOOD Henry

(2011), « Video Capture : Machinima, Documentation, and the History of Virtual Worlds », in LOWOOD Henry et NITSCHÉ Michael (dirs.), *The Machinima Reader*, Cambridge, MIT Press, pages 03-22

MAZALEK Ali

(2011), « Tangible Narratives : Emerging Interfaces for Digital Storytelling and Machinima », in LOWOOD Henry et NITSCHÉ Michael (dirs.), *The Machinima Reader*, Cambridge, MIT Press, pages 91-110

MITCHELL Grethe et CLARKE Andy

(2003), « Videogame Art : Remixing, Reworking and Other Interventions », Actes du colloque 2003 *DiGRA International Conference : Level Up*, Utrecht, pages 338-349 [en ligne]. URL : <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.36114.pdf>, consulté le 19/08/2015

NEWMAN James

(2012), *Best Before. Videogames, Supersession and Obsolescence*, Londres et New York, Routledge

ODIN Roger

(2000), *De la fiction*, Bruxelles, De Boeck Université

PEYTARD Jean

(1984), « Problématique de l'altération des discours : reformulation et transcodage », *Langue française*, n° 64, pages 17-28 [en ligne]. URL :

http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/lfr_0023-8368_1984_num_64_1_5201, consulté le 19/08/2015

RAESSENS Joost

(2005), « Computer Games as Participatory Media Culture », in RAESSENS Joost et GOLDSTEIN Jeffrey (dirs.), *The Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, MIT Press, pages 373-388 [en ligne]. URL : <http://fr.scribd.com/doc/23614843/Computer-games-as-participatory-media-culture#scribd>, consulté le 19/08/2015

SAINT-AMAND Denis

(2009), « Écrire (d')après », *COnTEXTES* [en ligne]. URL : <http://contextes.revues.org/4171#ftn16>, consulté le 19/08/2015

(2013), *Le dictionnaire détourné. Socio-logiques d'un genre au second degré*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes

SALEN Katie

(2011), « Arrested Development : Why Machinima Can't (or Shouldn't) Grow Up », in LOWOOD Henry et NITSCHÉ Michael (dirs.), *The Machinima Reader*, Cambridge, MIT Press, pages 37-50

SANGSUE Daniel

(1994), *La Parodie*, Paris, Hachette Supérieur

TRICLOT Mathieu

(2011), *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte

WAGNER Frank

(2002), « Les hypertextes en questions (note sur les implications théoriques de l'hypertextualité) », *Études littéraires*, vol. 34, n° 1-2, pages 297-314 [en ligne]. URL : <http://id.erudit.org/revue/etudlitt/2002/v34/n1-2/007568ar.pdf>, consulté le 19/08/2015

Machinimas cités

« Episode 3 », sur *This Spartan Life*. URL : <http://www.thisspartanlife.com/episode-3/>, consulté le 19/08/2015

« Episode 4 », sur *This Spartan Life*. URL : <http://www.thisspartanlife.com/episode-4/>, consulté le 19/08/2015

« Eternity Pro Gaming - Halo 3 Montage », sur *YouTube*. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=MaEFdklJSu8>, consulté le 19/08/2015

« Kill Phil », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=Q_aZENTuBZs, consulté le 19/08/2015

« La Vie est un jeu - Montage Halo Reach », sur *YouTube*. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=V96XgahsEk0>, consulté le 19/08/2015

« Mario Vs Spartan », sur *YouTube*. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=wX85kNJcRPo>, consulté le 19/08/2015

« Red Gets a Delivery – Episode 2 – Red vs. Blue Season 1 », sur *Rooster Teeth*. URL : <http://roosterteeth.com/episode/red-vs-blue-season-1-episode-2>, consulté le 19/08/2015

« See you, Halo 3 », sur *YouTube*. URL : https://www.youtube.com/watch?v=Ri_ZZpyRApc, consulté le 19/08/2015

« Sponsors vs Freeloaders episode 1 », sur *YouTube*. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=PaTbqbETMEw>, consulté le 19/08/2015

« TeamHeadKick Music Videos - Halo 4 "Spartan Style" Gangnam Style Parody (Music Video) », sur *YouTube*. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=CuVd9oK16V0>, consulté le 19/08/2015

« The Best Laid Plans – Episode 39 – Red vs. Blue Season 3 », sur *Rooster Teeth*. URL : <http://roosterteeth.com/episode/red-vs-blue-season-3-episode-39>, consulté le 19/08/2015

« The Lives Of - The Flood », sur *YouTube*. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Wn2AMfJCvzs>, consulté le 19/08/2015

« The Movie (FULL) », sur *YouTube*. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=6T79yApVCBg>, consulté le 19/08/2015

« Warthog jump », sur *YouTube*. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=nGQIQIjaAc0>, consulté le 19/08/2015